RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº2

DESCUBRE LOS SECRETOS DE LA LEYENDA DE ULTIMATE: PLAY THE GAME

DEPORTES
Juegos para todos

ESPECIAL LA ABADÍA DEL CRIMEN: ¡CLASICAZO!

FRED Y SIR FRED

Conoce al caballero más "Made in Spain"

MICROORDENADORES MSX



MÁQUINAS, JUEGOS, EMULADORES... ¡TODO SOBRE EL MSX!

¡Que viva el píxel!

Antes de hablar de volver la vista atrás hacia los felices 8 bit, un mes más, queremos daros las gracias a todos los lectores de Micromanía por la entusiasta acogida del anterior número y del primer suplemento RetroManía. Gracias por los comentarios, felicitaciones y críticas que nos habéis hecho llegar. Este ejercicio de nostalgia ochentera y del píxel nos ha hecho revivir a todos, redactores y lectores, sueños y alegrías de cuando éramos más jóvenes. Algo que queremos hacer también este mes con el nuevo suplemento.

Leyendas con nombre propio

Es difícil no pensar en los nombres de compañías, juegos y programadores de los años 80 sin esbozar una sonrisa. Y cuando todos ellos son auténticos mitos, leyendas del retro, la cosa es aún mejor. Este suplemento RetroManía número 2 tiene muchos de todos ellos. Desde Ultimate Play the Game y los hermanos Stamper, a Made in Spain, Paco Menéndez y La Abadía del Crimen. Y, claro las máquinas. En plural, sí, porque los MSX eran legión. ¿Dispuesto a volver al pasado durante un rato? ¡Pues que empiece a cargar la cinta!



Este suplemento RetroManía nº 2 homenajea en su diseño y parte de sus contenidos al número 2 de Micromanía, aparecido en Junio de 1985.

SUMARIO





Cuando las compañías de hardware apostaban por la diferenciación, con máquinas de diseño propio –¿te suena?–, se definió un estándar para que múltiples fabricantes lanzaran el sistema... ¿definitivo?: MSX.

Pero... ¿qué era MSX?



La leyenda del nombre de MSX es total. Nishi, quien definió el estándar, manipuló el origen del nombre para vendérselo a las compañías. A Microsoft le dijo que era por MicroSoft eXtended, y a otros, como Matsushita y Sony, que por sus iniciales.

En 1983, Microsoft anunció la creación de un estándar para un formato de ordenador doméstico: MSX. El responsable de su definición fue Kazuhiko Nishi, a la sazón vicepresidente de Microsoft Japón, aunque contra todo pronóstico el formato no fue nada popular en Estados Unidos, donde quería tener su mercado principal.

MSX triunfó sobre todo en Japón, la URSS, Brasil, Holanda... ¡y España! En otros países europeos funcionó, pero no fue especialmente popular.

Fue en este formato, antes que en las primeras consolas de Nintendo, donde algunas compañías como Hudson Soft y Konami lanzaron juegos que, décadas después, se han convertido en sagas míticas, como «Castlevania» o «Metal Gear Solid».

MÁQUINA PODEROSA

Los MSX ofrecían algo inédito entonces, con los cartuchos como principal sistema para juegos –aunque finalmente las más baratas cintas de casete también se abrieron paso–, y un potente BASIC –el famoso MicroSoft Extended– como reclamo para los usuarios.

MSX



¡EL MAQUINÓN! A diferencia de micros como el Spectrum, los MSX eran robustos y con conectores más "pro", como las ranuras de cartuchos.

El popular chip Zilog Z80A –el mismo que usaban Spectrum y Amstrad CPC– de 8 bit era la base del estándar MSX. Sus principales diferencias con otras máquinas estaban en la RAM –el estándar MSX hablaba de un mínimo de 8 KB, pero la mayor parte de modelos venían con 32 KB y, más comúnmente, 64 KB.

APUESTA JAPONESA

Muchas compañías japonesas, como Sony, Canon o Yamaha adoptaron el estándar, aunque casi todas adaptaban sus máquinas a necesidades concretas, lo que muchas veces hacía que no fueran "tan estándar" como pretendía el sistema. Aunque eran máquinas robustas y potentes, dejando a un lado las ranuras de cartuchos, joystick e impresora, cada MSX tenía sus propios conectores de expansión, periféricos y hasta distintos tipos de cables para casete.



CANON MSX. Canon fue otra compañía relevante de hardware que se subió al carro del MSX.



SPECTRAVIDEO SV 318. El menor de la familia de Spectravideo incorporaba un joystick de serie.



EL POPULAR HIT BIT. La serie Hit Bit de Sony fue una de las más populares de la era del MSX.

Revival MSX

La comunidad de fans del MSX en los últimos años ha encontrado su panacea revival en las máquinas 1chipMSX, que en una pequeña placa meten la funcionalidad del MSX2, con compatibilidad de cartuchos originales.



Versiones "exóticas"



Algunas versiones de MSX resultan, hasta cierto punto, exóticas, al tratar sus fabricantes de darles una funcionalidad diferente. Yamaha, por ejemplo, asociaba sus máquinas a instrumentos musicales. Philips, a edición de vídeo y educación. Otras se lanzaron en exclusiva para países árabes.

MSX 2

Con la misma base del Z80A, los MSX 2 aparecieron en la segunda mitad de los años 80, a partir de 1986. Su mayor potencia se debe, sobre todo, a una mayor ROM –pasó a tener 48 KB– y a que su memoria RAM mínima era de 64 KB, aunque la mayoría de modelos lanzados en Europa llegaban a incorporar 128 KB. Un nuevo chip de vídeo mejorado de Yamaha y una RAM de vídeo de 128 KB, comparada con las 16 KB del primer MSX, lo convertían en una poderosísima máquina para la época. Además, algunos modelos empezaron a incorporar unidades de disco de 3.5", lo que solucionaba problemas de conexiones con casete y evitaba los mucho más caros cartuchos.



Grandes juegos actuales nacieron justo con el lanzamiento de MSX 2, como «Metal Gear», y los modelos fueron muy populares en España, aunque pronto entraron en declive ante la aparición de las primeras máquinas de 16 bit, como el Atari ST.

MSX 2+

Aunque oficialmente sólo se lanzó en Japón –como el posterior modelo MSX turboR, de Panasonic–, mediante actualizaciones se podía convertir un MSX2 en un MSX2+ en Europa. Seguía equipando un Z80A, una versión mejorada del chip de vídeo del MSX 2 –un V9958 de Yamaha– y con ROM y RAM de 64 KB cada una. El hecho de que sólo saliera en Japón se debe a que el formato estaba ya en declive y muchas compañías se habían retirado de la fabricación. Sólo Sony, Sanyo y Panasonic lo fabricaron.



Curiosamente, los modelos de MSX 2+ de Panasonic incorporaban procesadores que podían "overclokearse" por software hasta los 5.37 MHz, aunque es algo que se situaba fuera del estándar definido por Nishi para el MSX.

La mayoría de modelos incorporaban un lector de discos de 3.5" , en un intento de alargar la vida del formato y hacerlo compatibles con estándares en sistemas de almacenamiento.

EMULADORES MSX Y MÁS

Hay cientos de páginas en Internet dedicadas al MSX, sus juegos, emuladores e información actualizada. Ésta es sólo una selección de algunas de ellas.



AAMSX: Associació d'Amics del MSX. Web genial y muy activa. También organiza eventos.
aamsx.com



Computer Emu Zone MSX: Juegos, emuladores, roms, noticias, utilidades... ¡de todo!
computeremuzone.com/msx

Comunidad MSX: Noticias, programación, Herramientas, juegos. Sencilla y completa.
comunidadmsx.com



Game Museum: Web dedicada a múltiples plataformas retro, es también muy activa.
www.gamemuseum.es



Karoshi MSX: Una web para información, venta, cambio, desarrollo, programación...
karoshi.auic.es



MSX Abandonware: Emuladores, ROMs, juegos online. Grandes clásicos a tu alcance.
msxabandonware.com/es



MSX Extendido: Un blog genial sobre desarrollo de juegos actuales para MSX.
msxextendido.blogspot.com.es



MSX Org: Wiki, artículos y descargas de todo lo que puedas imaginar relacionado con MSX.
www.msx.org/es



TheOldComputer: Una de las webs más enormes que hay, repleta de emuladores y ROM.
www.theoldcomputer.com

MSX en Micromanía

MSX fue uno de los formatos más populares de microordenador en los años 80. La cantidad y variedad de sus modelos lo hicieron accesible a una legión de jugadores ávidos, que encontraron en su potencia y versatilidad una herramienta total. Ya en el primero número de Micromanía se reconocía la importancia del MSX, al que se le dedicó un amplio reportaje de cinco páginas.


MSX: EL IMPERIO CONTRAATACA

LOS GRANDES JUEGOS DE MSX

Aunque parezca mentira, las grandes sagas de juegos japoneses que siguen triunfando hoy en día, nacieron en la segunda mitad de los años 80 en el país del sol naciente. MSX fue su origen, en muchos de ellos, con nombres que hoy son leyenda retro... o viva.

Antes de que las primeras consolas, sobre todo de Nintendo, arrasaran, en Japón triunfaban los ordenadores. ¿Imposible? No, cuando la mayoría de fabricantes de modelos MSX eran japoneses. Así que una gran cantidad de las grandes sagas japonesas de juegos que aún perviven hoy, nacieron en estos añorados ordenadores domésticos de 8 bit. Sobre todo, de la mano de compañías como Hudson y Konami, que también lanzaban sus juegos en formatos como NES y de manera simultánea en muchas ocasiones.



BOMBERMAN. La saga de Hudson ha seguido evolucionando hasta hoy, con un gran multijugador.

Por supuesto, y como estuvo sucediendo después durante muchos años, gran parte de los juegos más populares venían siendo adaptados como versiones domésticas de títulos de máquinas recreativas. Así nacieron, por ejemplo, las versiones para MSX de «R-Type» o «Gradius», incluyendo también «Scramble» –el original que dio luego origen a «Gradius»–, y títulos posteriores como «Salamander». Pero muchas otras fueron versiones originales nacidas en el sistema MSX, o pasaron de consolas a MSX, como en el caso de «Final Fantasy», cuya versión original fue la de NES.



MÁS AVENTURA

Cierto tipo de juegos, más reflexivos, más "lentos", más aventureros encontraban su cuna en los ordenadores domésticos, no en las recreativas, y algunas ideas florecieron para convertir-



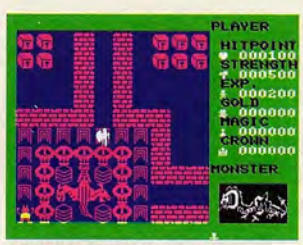
CASTLEVANIA. Drácula venía de Japón. También se conoció con el nombre de «Vampire Killer».



CONTRA. O «Probotector», como también se le llamó, apareció para MSX 2 en 1987, como otras sagas.



DRAGON QUEST. Lanzado en 1986 para MSX, es una de las sagas que siguen vivas a día de hoy.



DRAGON SLAYER. Un JDR para MSX absorbente y divertidísimo, aunque con gráficos algo sosetes.



FINAL FANTASY. El primer juego de la popular saga de Square apareció para MSX2 en 1987.



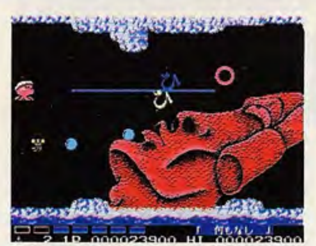
GRADIUS. Apareció en 1985 y se convirtió en uno de los arcades más populares del momento. También es conocido como «Nemesis». La versión MSX, como otras, era una adaptación de la recreativa original.

se en leyenda, como «Metal Gear», que se estrenó en los potentes MSX 2, en 1987. Sin embargo, el primer juego de Kojima, en el que trabajó como ayudante, fue «Penguin Adventure», un título bastante sorprendente y original, y del que, por cierto, incluía finales diferentes –buenos y malos–, una idea que luego usaría en «Metal Gear Solid» y «Sons of Liberty». Curioso, ¿eh?

«Parodius», «Puyo Puyo», «Dragon Quest», «Castlevania», «Wizardry», «Ys», «Contra» y tantos, tantos otros juegos arrastraron legiones de fans durante años, que hoy recuerdan el MSX por ellos.



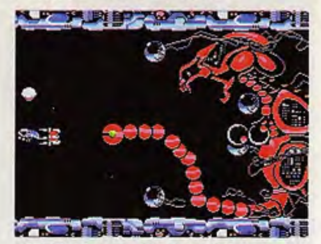
METAL GEAR. El original de la mítica saga de Konami fue un juego de 1987 para MSX 2.



PARODIUS. Konami tenía mucha coña y decidió hacer una parodia de «Gradius». De ahí el nombre.



PENGUIN ADVENTURE. Un juego de Konami en el que participó... ¡Hideo Kojima como ayudante!



R-TYPE. Irem y Hudson iniciaron una saga legendaria con el lanzamiento en 1987 de «R-Type».

El mito Ultimate

Si en los últimos años 80 compañías de todo el mundo –muchas españolas– revolucionaron el panorama de los juegos en micros como el Spectrum, en sus primeros años fue una británica la que definió el futuro: Ultimate Play the Game.



A principios de los años 80, con el lanzamiento de los primeros micros domésticos, países como Inglaterra vivieron un auténtico boom de de desarrolladores de juegos, cimentando una industria que fue la envidia de Europa durante casi toda la década. Ultimate Play the Game fue, sin duda, una de las compañías más punteras, gracias al talento de los hermanos Chris y Tim Stamper, que la fundaron en 1982, procedentes de las recreativas.

EL BOOM ZX SPECTRUM

Ultimate Play the Game era la marca comercial de la empresa de los Stamper, Ashby Computer & Graphics, en la que también participaban unos cuantos socios más, amigos todos entre sí.

Aunque Ultimate lanzó sus juegos en casi todos los formatos domésticos, fueron sus primeros títulos en Spectrum los que impulsaron a la compañía a lo más alto. Los primeros juegos, sólo para 16 KB, tuvieron un ritmo trepidante de producción, hasta que a finales de 1983 se pasaron a los 48 KB con «Lunar Jetman».



LOS STAMPER EN LA MÍTICA ULTIMATE. Tim –primero por la izquierda– y Chris –tercera por la izquierda– Stamper en la época de Ultimate.

LA REVOLUCIÓN

Los primeros juegos de Ultimate Play the Game tenían un estilo directo y arcade. Pero todo cambió a finales de 1983 con «Atic Atac» y, sobre todo, durante 1984. El lanzamiento de «Sabre Wulf» y, más que ninguno, «Knight Lore», el pri-









LA ETAPA RARE. Tras la salida de Xbox, los Stamper y Rare fueron la punta de lanza de Microsoft.

mer juego Filmation, asentando las bases de juegos 3D posteriores, colocaron a Ultimate en el Olimpo de la industria.

Los Stamper desarrollaban todos sus juegos, Tim en la parte gráfica y Chris en la programación, excepto los juegos de Commodore 64. La saga de Sir Arthur Pendragon –«The Staff of Karnath», «Entombed», «Blackwyche» y «Dragon Skulle»–, por ejemplo, fue creada por los hermanos Dave y Bob Thomas.

En 1985 la compañía fue comprada por U.S. Gold, y se cree que los últimos 4 juegos –de 1986 y 1987– ya no fueron desarrollados por los Stamper. Éstos empezaron a viajar a Japón, para conocer una nuevas máquinas: las "videoconsolas". Al cabo fundaron Rare y, como se suele decir, el resto es Historia...



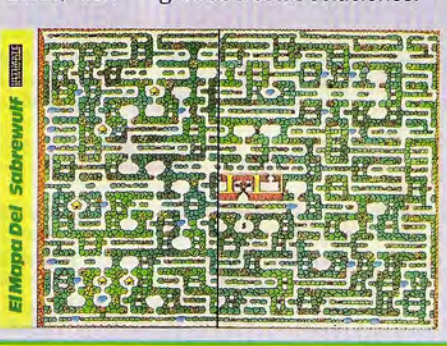
TODO UN HOMENAJE. El número 5 de la edición española de Retro Gamer dio su portada a Ultimate.

Ultimate en Micromanía



Como una de las compañías punteras de videojuegos de los años 80 para micros de 8 bit, Ultimate Play the Game tuvo una abultada cobertura de todos sus títulos en la primera época de Micromanía, incluyendo varias portadas. Sin embargo, los Patas Arriba eran los artículos más codiciados, habida cuenta de la dificultad que solían tener los juegos de la compañía británica. Su dificultad y sus enrevesados mapas, que ya desde los inicios, con juegos como «Atic Atac» y sus diferentes pisos, eran todo un desafío a la retentiva. Juegos como «Knight Lore», «Underwurlde», «Pentagram», «Sabrewulf» y muchos más fueron un poco más fáciles gracias a estas soluciones.





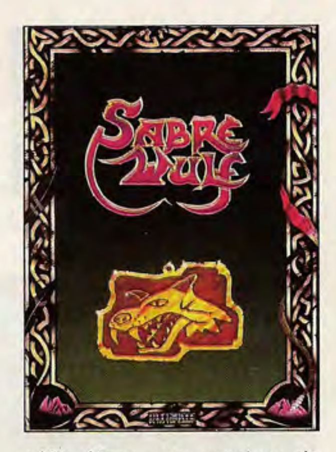






UN LUSTRO DE JUEGOS LEGENDARIOS

La vida de Ultimate Play the Game abarca poco más un lustro, pero en ese tiempo se lanzaron juegos que han dejado una huella imborrable y que pusieron los cimientos para el futuro del videojuego.



1983

La primera hornada de juegos creados para ZX Spectrum –luego versionados en otras máquinas– aparece a un ritmo vertiginoso. Son títulos de 16 KB de un diseño rabiosamente arcade, donde los reflejos y la acción vertiginosa priman. «Jet Pac», «Pssst», «Tranz Am» y «Cookie» ofrecen estilos radicalmente diferentes –aunque «Pssst» y «Cookie» sí eran más parecidos–. Estos cuatro salieron, además, en cartucho –de los 10 juegos existentes para Spectrum en este formato.

Todo cambiará a finales de 1983 con el lanzamiento de «Atic Atac», una aventura de perspectiva cenital que adoptaba un estilo que nada tenía que ver con los juegos precedentes de Ultimate.

En «Atic Atac» podíamos elegir un personaje de entre tres disponibles, y dependiendo del escogido podías acceder a ciertas puertas, lo que implicaba que el recorrido del castillo en que se desarrollaba la acción era diferente para cada uno.

El castillo, además, estaba dividido por pisos, con lo que el mapeado añadía una variante más en su diseño. En definitiva, Ultimate abandonaba el arcade para pasar a desarrollar juegos más complejos y más avanzados técnicamente.



ATIC ATAC. Uno de los juegos más imaginativo, difíciles y divertidos de su época, en versión Spectrum.



JET PAC. ¡Un vicio total! Debías montar los cohetes y llenarlos de fuel para pasar de pantalla.

CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE ULTIMATE

1983

Jet Pac:
Nada más salir el ZX Spectrum al mercado, «Jet Pac» fue uno de sus abanderados. Acción y adicción totales en 8 bit.

Pssst:
Ayudar al robot Robbie a cuidar de una planta y acabar con las plagas era una tarea que enganchaba que daba gusto.

Tranz Am:
Una carrera que nos llevaba a recorrer todo Estados Unidos, en la que debíamos recoger copas y repostar gasolina.

Cookie:
Debíamos ayudar a Charlie el cocinero a meter en un recipiente todos los ingredientes de sus guisos y recetas.

Lunar Jetman:
El segundo juego protagonizado por el personaje de «Jet Pac» fue también el primero de Ultimate en requerir 48 KB.







1984

El año de la revolución para Ultimate y para la industria llegó en 1984. El primer juego que lanzaron los Stamper fue «Sabre Wulf», una fascinante aventura ambientada en la jungla, que supuso el debut de Sabreman, el personaje más mítico de la compañía en su historia.

Pero no fue ésta la revolución mencionada, sino el lanzamiento de «Knight Lore», el primer juego Filmation que incorporaba unas 3D funcionales a la jugabilidad. Algo inédito en la industria y que abrió el camino a seguir posteriormente.

Lo más curioso es que los Stamper reconocieron años después que «Knight Lore» se desarrolló antes que «Sabre Wulf», pero lo lanzaron después porque creían que, si no, «Sabre Wulf» no se vendería como tenían previsto.

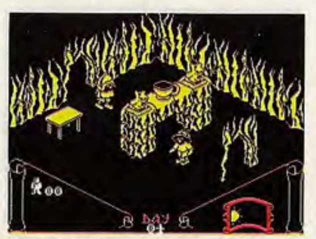
Este año se cerró con «Underwurlde», tercer juego de 1984 y de la saga de Sabreman, y con el estreno de Sir Arthur Pendragon, personaje que tuvo su propia saga, exclusiva para Commodore 64, con «The Staff of Karnath». Un año decisivo para Ultimate y la industria.



SABRE WULF. Es el juego que más identifica a Sabreman, aunque no el único que protagoniza, claro.



UNDERWURLDE. Delirante, como pocos de los juegos de Ultimate, pertenece a la saga de Sabreman.



KNIGHT LORE. El revolucionario título que cambió para siempre el incipiente mundo de los juegos 3D.

«Mire Mare»: ¡la leyenda!



El Santo Grial de las aventuras de Sabreman nunca llegó a ver la luz. «Mire Mare» iba a cerrar la saga del personaje, pero se quedó en proyecto. Uno de los finales de «Underwurlde» anunciaba que la saga seguiría aquí, y estuvo en un tris de aparecer una versión desarrollada por fans, que no cristalizó.



Atic Atac: Podías elegir entre tres personajes diferentes, para buscar en un castillo, lleno de monstruos, la Llave Dorada de A.C.G.

1984

Sabre Wulf: La primera aparición de Sabreman –dando nombre también al personaje– nos llevaba a una jungla plagada de alimañas.

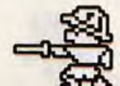
Underwurlde: Sabreman repetía en una aventura en que la verticalidad mandaba sobre la acción. Era dificilísimo y muy, muy largo.

Knight Lore: La revolución de los 8 bit. El juego que marcó el inicio de los títulos en 3D y el primero en usar el motor Filmation.

The Staff of Karnath: El estreno de Sir Arthur Pendragon en Commodore 64. Una aventura que te daba 6 horas para acabar con una maldición.







Sabreman

Dinamic tenía a Johnny Jones y Ultimate tenía a Sabreman. Míticos protagonistas de sagas geniales. El personaje de Ultimate protagonizó cuatro juegos de una inconclusa pentalogía, que iba a acabar con «Mire Mare».

Una joya de coleccionista

Uno de los packs más buscados por los coleccionistas –amén de los cartuchos de ZX Spectrum– de Ultimate es «The Collected Works», 11 juegos en una caja para el micro de Sinclair. Y sí, tenemos uno...



1985

El año más prolífico de Ultimate, vio nacer hasta 8 juegos, nada menos. Dado que los Stamper desarrollaban ellos mismos los juegos de la compañía, el truco del almendruco fue que los juegos de Commodores 64 estaban creados por otra pareja de hermanos, Dave y Bob Thomas.

A «The Staff of Karnath» se le unen este año «Entombed», «Blackwyche» y «Dragon Skulle». Todos ellos son muy similares en su jugabilidad, variando escenarios y tramas, lo que hizo decaer poco a poco la saga. Visualmente estaban bastante trabajados, basándose en perspectiva caballera, como «Outlaws», un juego de acción, también de los Thomas, ambientado en el salvaje Oeste.



ALIEN 8. El último título Filmation antes del nuevo motor, que estrenaría «Nightshade» en 1985.

El trabajo de los Stamper continuó con el desarrollo de Filmation 2, visto en «Nightshade» y «Gunfright». Aunque añadía más complejidad técnica, reducía mucho la pantalla de acción del juego, por lo que no acabó triunfando entre los fans.

«Gunfright» es el último juego reconocido por los Stamper como propio en Ultimate.



ENTOMBED. La segunda aventura de Sir Arthur Pendragon para C64 era endiabladamente difícil.



OUTLAWS. ¿Era el «Gunfright» de C64? Eran muy diferentes, la verdad, pese a su similar temática.

CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE ULTIMATE

1985

Alien 8: La fórmula de «Knight Lore», en un entorno futurista y con un robot como protagonista.

Nightshade: El estreno de Filmation 2, más ambicioso técnicamente, con escenarios en movimiento.

Gunfright: Un juego del Oeste en que debíamos capturar bandidos. También usaba Filmation 2.

Entombed: Segunda aventura de Sir Arthur Pendragon, que también usaba perspectiva caballera.

Blackwyche: Sir Arthur se iba desde Egipto a vivir aquí una aventura de piratas, con una fórmula similar.

Imhotep: Un juego de tiros y acción en C64, independiente de otras sagas, ambientado en Egipto.







Remakes



Knight Lore
Existen distintas versiones de 256 colores, manteniendo el aspecto gráfico basado en los diseños originales.



Atic Atac
Un remake total con cambios sensibles en los gráficos es el que puedes encontrar en: **www.retroremakes.com**



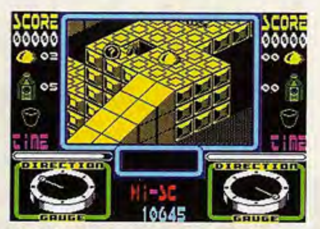
Underwurlde
Como el de «Knight Lore», un remake en 256 colores. Ambos –y muchos más– están en: **www.yantragames.com**

1986

El intento de innovar en Ultimate llega con «Cyberun», una carrera espacial en la que debes recoger las piezas de tu nave y su combustible, y «Pentagram», último juego de la saga de Sabreman, que volvía al Filmation original, y es su más excelso representante. Pero de estos dos juegos la autoría se atribuye a programadores de U.S. Gold, compañía a la que ya pertenecía Ultimate desde finales de 1985. Fue el principio del fin de la más mítica compañía británica de los 80.



PENTAGRAM. Fue el último juego en que apareció Sabreman.



BUBBLER. El canto del cisne de Ultimate, intentó romper moldes.

1987

Los dos últimos juegos de Ultimate Play the Game son casi anecdóticos en la historia de la compañía. Como los dos lanzados en 1986, no fueron desarrollados por los Stamper, y tanto «Martianoids» como «Bubbler» –ambos Filmation 2– intentaron ofrecer nuevas ideas, diseños y jugabilidad, pero no significaron más que el fin de la compañía. Con los Stamper ya sin relación ninguna con los títulos lanzados y pensando en su futuro como Rare, Ultimate echó el cierre.

Outlaws:
También para C64 en exclusiva, era un juego de acción y tiros, ambientado en el salvaje Oeste.

Dragon Skulle:
Última aventura de Sir Arthur Pendragon, que cierra la saga. Su temática es de fantasía clásica.

1986

Cyberun:
Un intento de romper en originalidad con todo lo anterior. Una carrera espacial por un planeta.

Pentagram:
La última aparición de Sabreman volvió al Filmation original, tras la fría acogida de Filmation 2.

1987

Martianoids:
No fue creado por los Stamper, sino por U.S. Gold, siendo un juego Ultimate sólo en nombre.

Bubbler:
El último juego en aparecer con el sello Ultimate, como «Martianoids», es obra de U.S. Gold.

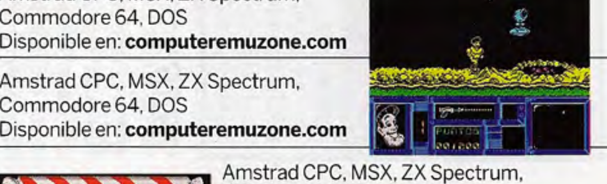








Arriba y abajo

1 LA ABADÍA DEL CRIMEN *Opera Soft, 1987 - Aventura / Puzle*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, DOS Disponible en: **computeremuzone.com**	
2 ABU SIMBEL PROFANATION *Dinamic, 1985 - Acción / Plataformas*	Amstrad CPC, MSX y ZX Spectrum Disponible en: **computeremuzone.com**	 
3 SIR FRED *Made in Spain - Zigurat, 1985 - Aventura / Plataformas*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum Disponible en: **computeremuzone.com**	
4 NAVY MOVES *Dinamic, 1988 - Acción / Plataformas*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, DOS Disponible en: **computeremuzone.com**	
5 LAS TRES LUCES DE GLAURUNG *Erbe, 1988 - Aventura*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Disponible en: **computeremuzone.com**	
6 CAMELOT WARRIORS *Dinamic, 1985 - Aventura*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64 Disponible en: **computeremuzone.com**	
7 EL MISTERIO DEL NILO *Made in Spain - Zigurat, 1986 - Aventura*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum Disponible en: **computeremuzone.com**	
8 FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER *Dinamic, 1987 - Deportivo*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, DOS Disponible en: **computeremuzone.com**	
9 FREDDY HARDEST *Dinamic, 1987 - Aventura*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, DOS Disponible en: **computeremuzone.com**	
10 LA PULGA *Opera Soft, 1983 - Aventura / Puzle*	Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64 Disponible en: **computeremuzone.com**	

11 MAD MIX GAME
Topo Soft, 1988 - Acción-Arcade

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, DOS
Disponible en: **computeremuzone.com**

12 LIVINGSTONE, SUPONGO
Opera Soft, 1986 - Aventura / Puzle

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, DOS
Disponible en: **computeremuzone.com**

13 FRED
Indescomp, 1983 - Aventura / Puzle

Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64
Disponible en: **computeremuzone.com**

14 RISKY WOODS
Dinamic, 1992 - Acción-Arcade

Atari ST, Amiga, DOS, Megadrive
Disponible en: **computeremuzone.com**

15 SAIMAZOOM
Dinamic, 1984 - Aventura / Puzle

ZX Spectrum, MSX
Disponible en: **computeremuzone.com**

16 GAME OVER
Dinamic, 1987 - Acción - Arcade

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, DOS
Disponible en: **computeremuzone.com**

17 PHANTOMAS
Dinamic, 1986 - Aventura

ZX Spectrum
Disponible en: **computeremuzone.com**

18 EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL
Topo Soft, 1988 - Deportivo

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, DOS
Disponible en: **computeremuzone.com**

19 DESPERADO
Topo Soft, 1987 - Acción-Arcade



Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, Atari ST, Amiga
Disponible en: **computeremuzone.com**

20 EL CID
Dro Soft, 1987 - Aventura

Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum,
Disponible en: **computeremuzone.com**

MICRO Manía

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas.
En un futuro próximo esperamos la cxolaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.

LA ABADÍA DEL CRIMEN: TODA UNA LEYENDA



Pocos juegos hay tan recordados en el software español de los 80 como «La Abadía del Crimen». El último trabajo de paco Menéndez es, en sí mismo, un laberinto de genialidad, repleto de misterios.

Muchos de estos misterios se revelan en un libro imprescindible para conocer lo que «La Abadía del Crimen» significó en su época: Obsequium, presentado en Retromadrid 2014. Y el primero de estos misterios, mucho antes de entrar en la genialidad del código de Paco Menéndez o los brillantes diseños de Juan Delcán, se centra en el momento de su lanzamiento, cuya fecha aún hoy es sólo estimada, pues parece que tuvo varios lanzamientos, entre finales de 1987 y los primeros meses de 1988, distribuido bajo varios sellos en sus distintas versiones.

Es sólo uno de los muchos detalles que hacen de «La Abadía del Crimen» un juego rodeado de un aura de misterio, tanto como el de cómo fue posible que Paco Menéndez comprimiera en 128 KB un juego que parecía adelantarse años a sus contemporáneos en asuntos como la IA.

Ya al final de mi vida de pecador, mientras espero el momento de perderme en el abismo sin fondo de la divinidad desierta y silenciosa; en esta celda de mi querido monasterio de Melk, donde aun me retiene

LA ABADÍA ESTÁ VIVA

Inspirado en "El Nombre de la Rosa" –diversos problemas por parte de Eco y su editora llevaron a que no pudiera aparecer como una licencia oficial de la novela, con el mismo nombre–, «La Abadía del

Remakes

«La Abadía del Crimen», necesariamente, tenía que generar remakes. Puedes encontrar algunos en:

www.computeremuzone.com/abadia

http://soft.mundivia.es/mpazos/abadia

www.juegotk.com



El remake de Juan Pazos se podía jugar en Java, y ahora descargarlo en varias páginas web.



Antonio Giner usó en su remake de 2001 el clásico Deluxe Paint para las animaciones.








Crimen» nos presenta a fray Guillermo de Occam y su ayudante Adso, que deben resolver una serie de asesinatos en una abadía, contando sólo con 7 días para ello.

La endiablada dificultad y el diseño de la acción, que obligaba al jugador a realizar ciertas acciones concretas en momentos precisos si no quería perder la partida –o perderse información vital de la trama–, nos presentaba un mundo de juego que parecía vivo. Menéndez y Delcán no sólo presentaban unos escenarios impresionantes y dotados de una riqueza de detalles como pocas veces se había visto, sino que además lograban que pareciera que los PNJ que los recorrían fueran inteligentes y estuvieran siempre haciendo tareas reales y concretas. Aunque los personajes desaparecieran de la pantalla, seguían "estando" en los escenarios. Y podías seguirlos y ver dónde iban. Algo clave, entre otros muchos aspectos, para poder acabar el juego.

P. Menéndez: el genio

Pocos casos hay como el de Paco Menéndez en el panorama de la historia del desarrollo de videojuegos en España. Un auténtico genio, en consideración de los que le conocieron. Su carrera –como su vida– fue breve, pero intensa. Su habilidad con el código es legendaria y los juegos que nos dejó son ahora míticos.




EL DESTINO. Paco Menéndez (derecha) y Juan Delcán (izquierda), de niños. ¿Los unió el destino?



UN DISEÑO INÉDITO

El gran mapeado de «La Abadía del Crimen», sus preciosistas escenarios y la necesidad de que el jugador no se perdiera detalle de las idas y venidas de Guillermo y Adso, pero sobre todo de los PNJ –entre algunos de los cuáles se encontraban las claves para la resolución del juego–, provocó que Menéndez y Delcán op-





Obsequium



Si eres fan de «La Abadía del Crimen» necesitas tener en tu biblioteca "Obsequium", un libro coordinado por Jaume Esteve, que abarca desde el análisis de la programación del juego, el reflejo de la prensa o la genialidad de Paco Menéndez, a la marca que dejó en los jugadores. Se presentó en Retromadrid 2014. Está a la venta en: **www.ochoquilates.com**








taran por crear un sistema de cámaras inédito, más propio de una película que de un juego. Cuando un personaje pasaba de una habitación a otra, la posición de la cámara variaba, de modo que podía pasar de seguirle por detrás a enfocarlo por delante.

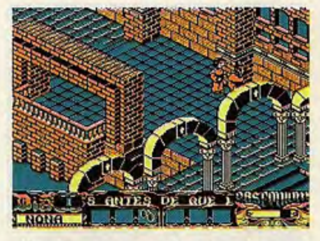
Este sistema, nada usual en la época, permitía no perder detalle de los escenarios ni movimientos de los personajes, pero despistaba a algunos jugadores y resultaba confuso sobre la ubicación de los protagonistas.



Era el momento de hacerse con un buen mapa, o dedicarse a diseñar uno mismo el suyo –algo a lo que los jugadores de la época estaban acostumbrados.

LA CLAVE DEL CÓDIGO

La complejidad de la trama, la precisión de los acontecimientos y la sincronización perfecta de las idas y venidas de los monjes de la Abadía, tenían su origen en las líneas de código que Paco Menéndez escribió para lograr que, mediante numerosísimos trucos de programación, un juego tan profundo y fascinante cupiese en los micros de la época.



En la presentación de Obsequium en Retromadrid 2014, Manuel Pazos, responsable de uno de los remakes en PC del juego, habló de lo que le costó desensamblar el código original para llevar a cabo su proyecto, y cómo ahí pudo ver los

La Abadía... de Micromanía

Micromanía no podía dejar pasar la oportunidad de darle su portada a uno de los mejores juegos españoles de 8 bit de todos los tiempos, y lo hizo casi al final de la Primera Época, en el número 33, de Marzo de 1988.

Cuatro páginas de Patas Arriba y dos más dedicadas al complejo mapa de la Abadía y la Biblioteca, desmenuzaban todos los secretos del genial juego de Paco Menéndez y Juan Delcán, algunos de ellos realmente oscuros.









distintos ardides de Menéndez para resolver problemas de forma genial. Todos ellos se saltaban a la torera las reglas de la programación estructurada que se enseña en las facultades de Informática, y Pazos decía que, probablemente, si «La Abadía del Crimen» hubiese sido un trabajo de fin de carrera habrían suspendido a Paco Menéndez.

Sea como fuere, la realidad es que «La Abadía del Crimen» está reconocido como uno de los mejores juegos de 8 bit de la historia del soft español, y uno de los más reconocidos a nivel internacional... ¡pese a no haber salido de nuestras fronteras! Lo que Paco Menéndez pudo haber seguido haciendo de estar vivo, sólo lo podemos imaginar, y soñar con ello.

The Abbey

En 2008, el estudio español Alcachofa Soft lanzó una aventura inspirada en «La Abadía del Crimen» y "El Nombre de la Rosa", con un estilo casi de dibujos animados, homenaje también al mítico juego de los 80. Un gran juego que puedes disfrutar aún hoy, pues puedes comprarlo en descarga.

www.alcachofashop.com







Caballo ganador



Jaume Esteve

El fenómeno de «La Abadía del Crimen» se puede explicar desde muchos puntos de vista. Anotaré dos que siempre me han llamado la atención.

El primero es indisociable de su autoría. Juan Delcán, siempre en segundo plano a ojos de la prensa, ideó una genialidad para el sistema de cámaras. Molesto de primeras, metía al jugador dentro de una abadía. De Paco Menéndez poco se puede decir si Charlie Granados (Fred) o José Antonio Morales (Livingstone, Supongo) le catalogan de genio.

El segundo, la enorme distancia que marcó con el resto durante la Edad de Oro tanto por ambición como por planteamiento y técnica que le permitieron sacar un par de cuerpos de distancia frente a la competencia.



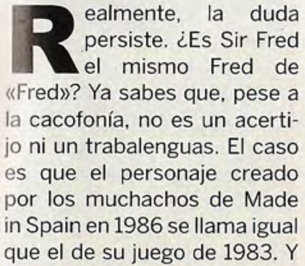






Sir Fred ¡Todo un caballero!

No parecía poseer la figura altiva y atlética de un caballero medieval, pero Fred, perdón, Sir Fred, ha pasado a la historia por ser uno de los personajes más sensacionales que adornan la historia del software español de los 80.



Realmente, la duda persiste. ¿Es Sir Fred el mismo Fred de «Fred»? Ya sabes que, pese a la cacofonía, no es un acertijo ni un trabalenguas. El caso es que el personaje creado por los muchachos de Made in Spain en 1986 se llama igual que el de su juego de 1983. Y no es por casualidad, ¿verdad? Pero el Fred de «Sir Fred» era un auténtico portento de personaje para la época. Tanto como el juego que protagonizaba, que está considerado, casi treinta años después de su nacimiento, como uno de los más brillantes, rompedores e innovadores títulos de su época. Y no sin razón. La segunda aventura de Made in Spain –en sentido estricto, la primera con ese nombre de estudio– basaba su trama en una historia de amor, la de Sir Fred en busca de su princesa, la hija del rey, raptada por los malvados Beni-Gómez. Algo que un caballero de brillante





ARTE CABALLERESCO. **Uno de los aspectos que siempre han sido más destacados del juego –pero no el único– es su concepción artística, que no sólo afectaba a los gráficos, sino a la carátula y la pantalla de presentación.**









«Sir Fred» en Micromanía







«Sir Fred» fue, desde el mismo momento de su aparición, no sólo uno de los mejores juegos españoles del año 1986, sino uno de los mejores lanzados ese año, a nivel mundial, para cualquier plataforma. Nada más aparecer, Micromanía vio claro que estaba delante de un auténtico número uno y le dedicó no sólo la portada del número 11 de la primera época, sino un enorme artículo de 8 páginas con la solución al completo, el mapa –idibujado a mano! Vaya trabajo de artesanía...– del juego, los pokes y cargadores para las versiones de Spectrum y Amstrad y un detallado análisis de todos los posibles caminos por los que era posible resolver la aventura, hasta llegar al rescate de nuestra amada princesa. Un número histórico, sin duda.

y rechoncha armadura, como Sir Fred, no podía permitir, más estando loco de amor.

EL VERSÁTIL HÉROE

Decíamos que para la época el personaje en «Sir Fred» era un portento. La causa estaba en sus inusuales habilidades. Sir Fred era capaz de lanzar piedras y objetos, trepar por lianas, balancearse en ellas para coger impulso en un salto, coger carrerilla para llegar más lejos, correr, agacharse, nadar, bucear, batirse con espada... ialgo increíble! Todas estas habilidades, además, no eran meramente decorativas, sino indispensables para poder avanzar en el juego, ya que los desafíos eran variados y numerosos, y pasar cada pantalla era un auténtico reto a la imaginación y a la habilidad. En resumen... iera un héroe como no había otro!





UN HÉROE DIFERENTE. Sir Fred era un caballero narigón con habilidades poco usuales: cogía carrerilla, trepaba, sus movimientos tenían inercia...

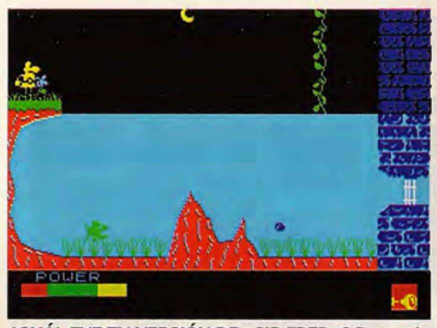
Las habilidades estaban a la altura del diseño gráfico del personaje, cuyas animaciones eran suaves, preciosistas y llenas de detalle, aunque, en realidad, esto mismo había que aplicarlo a todo el juego. «Sir Fred» era un trabajo de amor y de arte en lo visual y en su jugabilidad. Sus gráficos eran coloristas y sensacionales, y cada pequeño detalle respondía, como todo lo demás, a necesidades específicas de la jugabilidad. Y sí, podríamso incluir ahí hasta la roja naricilla













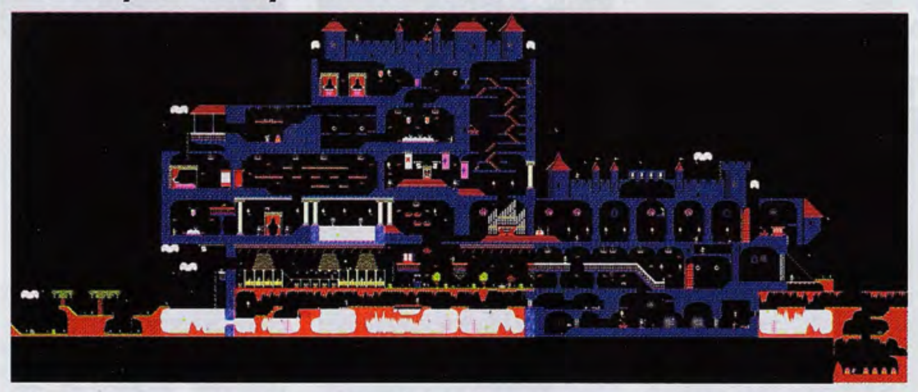
¿CUÁL FUE TU VERSIÓN DE «SIR FRED»? Pese a las diferencias técnicas de los distintos micros de la época, la calidad artística de «Sir Fred» apenas se resentía de una a otra (Spectrum -izquierda- y Amstrad -derecha-).

del barquero borrachín. Todo un detalle de calidad.

JUEGA A TU AIRE

Otros detalles de diseño y jugabilidad en «Sir Fred» que, muchos años después, son usuales en muchos títulos –aunque no siempre– habla de la posibilidad de elegir distintos caminos para acabarse el juego. Una virtud, una elección y, en realidad, una necesidad, porque la localización de los objetos necesarios para avanzar variaba de una partida a otra, así como la situación de la princesa, que no siempre nos esperaba en la misma pantalla. Estas alucinantes características daban cuenta del talento de la gente de Made in Spain y de sus geniales juegos.

El mapa completo de «Sir Fred»



Si no tienes una copia del número 11 de Micromanía para poder echarle un ojo al mapa completo de «Sir Fred», no te preocupes. La comunidad de fans retro es hábil y laboriosa, y lleva muchos años ofreciendo a los nostálgicos del píxel múltiples alternativas.

El mapa completo de «Sir Fred», junto a los de muchos otros juegos de Spectrum, lo puedes encontrar en: **maps.speccy.cz**



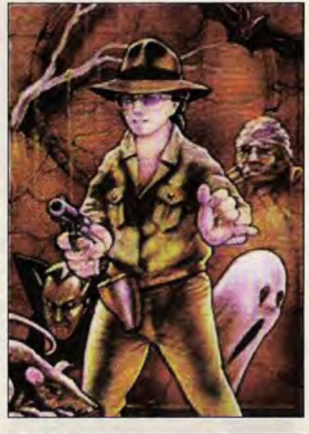






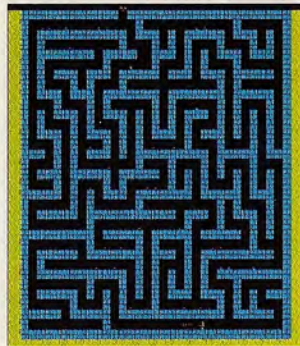
FRED: ALUMNO AVENTAJADO DEL DR. JONES

Antes de crear Made in Spain, Paco Menéndez, Fernando Rada y Carlos Granados –luego se les unió Camilo Cela– fueron fichados por Indescomp para crear su primer juego como equipo: «Fred».



Dice la leyenda que un buen día, un responsable de Indescomp vio a unos chavales trastear con un Spectrum en una exposición y decidió contratarlos por su talento. Las versiones sobre el nacimiento de «Fred» difieren, pero sobre todo son eso, leyendas. Parece que la realidad es mucho más prosaica, pero igual de mítica. Indescomp fichó al grupo que luego formaría Made in Spain –Paco Menéndez, Carlos Granados, Fernando Rada y Camilo Cela– por su talento y por la intercesión de Jorge Granados, hermano de Carlos, para desarrollar programas y traducir software al español, preparando la llegada del Spectrum.

Lo de «Fred» fue, en realidad, un "extra", pero vino a demostrar el talento del grupo, sobre todo de Paco Menéndez, a la sazón con poco más de 17 años. El juego, de plataformas y exploración, nos metía en la piel de un arqueólogo que recorría una pirámide buscando la salida. La creación aleatoria de los mapas y las habilidades de «Fred» dejaban claro que al personaje le quedaba mucho por decir en el futuro.



PIE DE FOTO. Una de las genialidades de «Fred» era la generación aleatoria del mapa.













EL NACIMIENTO DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS

Si hay un género que lleva en todo lo alto desde el mismo nacimiento de los videojuegos, y décadas después sigue teniendo una legión de fans, es el deportivo. Es más, ¿era deportivo el primer juego?

Hasta llegar a juegos como «NBA 2K15» o «FIFA 15» han pasado muchos juegos deportivos por todo tipo de plataformas: micros, consolas, portátiles, PC... Los títulos deportivos se convirtieron en favoritos de una legión de jugadores desde los años 80 por motivos de popularidad de las disciplinas emuladas, así como por ser de los primeros juegos en ofrecer opciones de competición para dos jugadores. Nos podríamos remontar –y lo hacemos– hasta «Pong», para encontrar estas características, y la variedad y cantidad de títulos lanzados en la edad de oro del soft en los años 80, es inmensa. Ésta es una selección.

Baloncesto

En los 80, el baloncesto disputaba al fútbol el título de "deporte rey". Los partidos de la liga española eran lo más y el mítico Fernando Martín se convertía en el primer jugador español en participar en la NBA, con los Portland Trail Blazers. No era de extraña que acabar protagonizando un juego: «Fernando Martin Basket Master» –1987–, un one on one divertidísimo con una rutina de repeticiones con zoom, increíble.

Hubo otro «One on One» –1983–, el de Larry Bird y Julius Erving, que era malo como él solo. Sin embargo, mucho mejor era el juego de Imagine, «World Series Basketball» –1985–, uno de los primeros en ofrecer juego de equipo real.



ONE ON ONE. Avalado por Julius Erving y Larry Bird, era malísimo.



FERNANDO MARTÍN. Un juegazo español para los micros de 8 bit.



WORLD SERIES BASKETBALL. Uno de los mejores de los años 80.



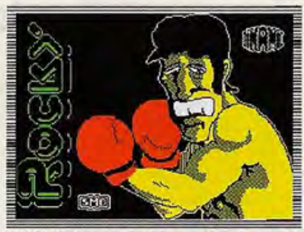


Boxeo

Seguro que piensas que lo de los juegos de boxeo es algo propio de las consolas, pero como la mayoría de los juegos deportivos que aparecieron en los primeros micros domésticos, el boxeo también tuvo su hueco. Uno de los primeros fue «Frank Bruno's Boxing» –1985, Elite–, una adaptación del «Super Punch Out!» que Nintendo lanzó para recreativas un año antes. Fue un éxito arrollador, lo que motivó que las compañías españolas se animaran a producir algo similar. Dinamic lanzó «Rocky» –1985– que tuvo que ser rebautizado fuera de España como «Rocco», por cuestiones de derechos. Años más tarde –1990– Topo se animó con «Poli Diaz/Boxing Simulation», usando el nombre del popular "Potro de Vallecas".



FRANK BRUNO'S BOXING. Uno de los primeros juegos de boxeo.



ROCKY. Dinamic también se animó a subir al ring con «Rocky».

Fútbol

Antes de «FIFA» hubo todo un mundo de juegos de fútbol que intentaron recrear, con mayor o menos fortuna, el deporte rey en los micros de 8 y 16 bit (en los últimos ya en los primeros años de los 90). Aunque algunos juegos de gran éxito en España nacieron aquí mismo, como «Emilio Butragueño Fútbol» –1988, Topo– y «Michel Fútbol Master» –1989, Dinamic–. Ambos usaban perspectiva cenital y su jugabilidad era muy similar, aunque el juego de Dinamic incluía una serie de minijuegos llamados "Super Skills". Esa misma perspectiva se usó en otros, como el «Adidas Championship Football» –1990–, de Ocean, o la saga «Kick Off» –1989– de Dino Dini. Sin embargo, uno de los primeros y más divertidos juegos fue el «Match Day» –1984, Ocean– de Jon Ritman, que tuvo una segunda parte aún mejor.



ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL. Hoy casi olvidado, el juego de Ocean salió en 1990.



EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL. La licencia del "buitre" aportó su granito de arena al éxito de Topo.



KICK OFF 2. La saga de Dino Dini era de lo más "realista" entonces.



MATCH DAY. Uno de los primeros y más divertidos juegos de fútbol.



MICHEL FÚTBOL MÁSTER. Dinamic también uso licencias.





Juegos Olímpicos

Desde el mítico «Hyper Sports» –1985, Imagine/Konami– o el no menos legendario «Daley Thompson's Decathlon» –Ocean, 1985–, ambos basados en el «Track & Field» de Konami, lanzado en recreativas y micros en 1984, las disciplinas olímpicas han estado también muy presentes en los primeros juegos deportivos.

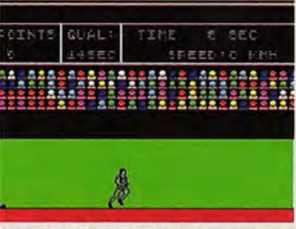
Es un fenómeno que no fue ajeno a las compañías españolas. Uno de los primeros juegos de Dinamic fue «Video Olimpic» –1984–, y en 1992 Topo desarrolló «Olimpiadas 92».

Mucho antes, Epyx se especializó en sagas olímpicas con el lanzamiento de sus «Summer Games» y «Winter Games», de 1984 y 1985.



DALEY THOMPSON'S DECATHLON. El atleta británico puso nombre al genial juego de Ocean, en 1985.


SUMMER GAMES. Uno de los más completos juegos de Olimpiadas.


VIDEO OLIMPIC. Un pionero en los juegos deportivos españoles.


WINTER GAMES. La vertiente invernal de las Olimpiadas Epyx.

Tenis

La popularidad de los juegos deportivos en los 80 se debió también a que eran de los primeros que dejaban participar a dos jugadores. Fútbol, baloncesto, tenis... El tenis ofreció alguna de las primeras y más recordadas joyas en cuanto a juegos deportivos, para la época. Sin duda, el genial «Match Point» de Psion –1984– abrió la veda y marcó el camino a seguir, con su endiablada jugabilidad, que incluía hasta recogepelotas que cometían errores. ¡Increíble!

Con sello español de Zigurat llegaría, amparado por un nombre famoso, «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam», en 1989, y un año después el olvidable «Adidas Tie Break» de Ocean, aunque desde entonces han salido muchos grandes juegos.


ADIDAS TIE BREAK. Feo y poco jugable. Un patinazo de la saga de juegos con licencia Adidas.


EMILIO SANCHEZ VICARIO GRAND SLAM. De los españoles de Zigurat, era muy divertido.



MATCH POINT. Pese a ser de los primeros, sigue siendo uno de los mejores juegos de tenis de los 80.





Deportes para todos

Sí, sí, está claro que hay muchas disciplinas deportivas, aparte de las ya destacadas en las páginas anteriores. Y muchas de ellas también han tenido su reflejo en el mundo del videojuego: ciclismo, motor y hasta deportes de playa se han visto en las pantallas desde hace años. En los 80 nos encontramos como juegos tan pintorescos como el «California Games» –1987– de Epyx, que incluía deportes como el surf, el skate y hasta el frisbee. Más "normales" eran juegos como «Perico Delgado Maillot Amarillo» –1989, Topo–, de ciclismo; «Aspar GP Master» –1988, Dinamic–, de motos, o el «Ping Pong» –1985– de Konami, con una música genial.



CALIFORNIA GAMES. Los deportes playeros de la costa Oeste de EE.UU. eran la esencia del juego.

ASPAR GP MASTER. Los nombres de los campeones eran comunes en los juegos, como el de Aspar.



PERICO DELGADO. Tras ganar el Toru, Perico Delgado protagonizó su propio juego de ciclismo.



PING PONG KONAMI. No había jugadores, sólo unas manos que manejaban las paletas.

PONG

Si nos atenemos estrictamente a la historia de los videojuegos, «Pong» –Atari, 1972– no fue el primer juego, pero sí de los primeros comerciales. ¿Se puede considerar a «Pong» un juego deportivo? No deja de ser la versión minimalista de un partido de tenis de mesa. Y, por cierto, Atari perdió una demanda contra Magnavox, por plagio de un juego idéntico de su Odyssey...

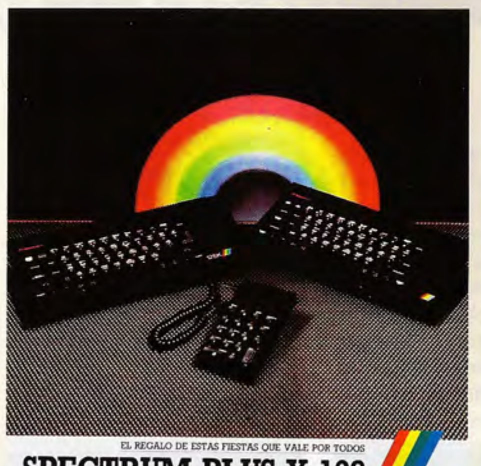














Publicidades originales de la 1ª época de Micromanía

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.

STAR DUST

LOS JUEGOS DEL FUTURO, HOY

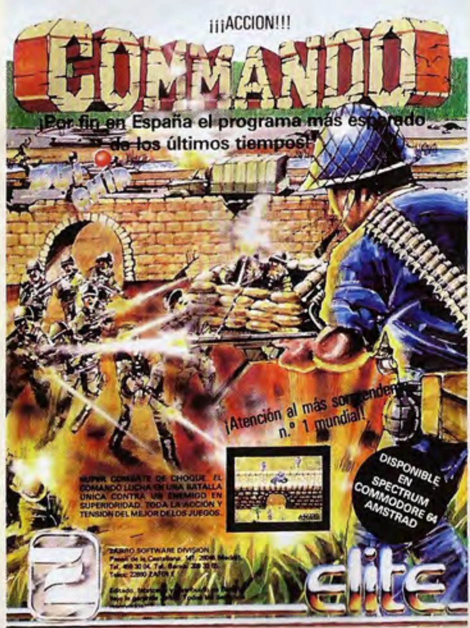
DESPERADO

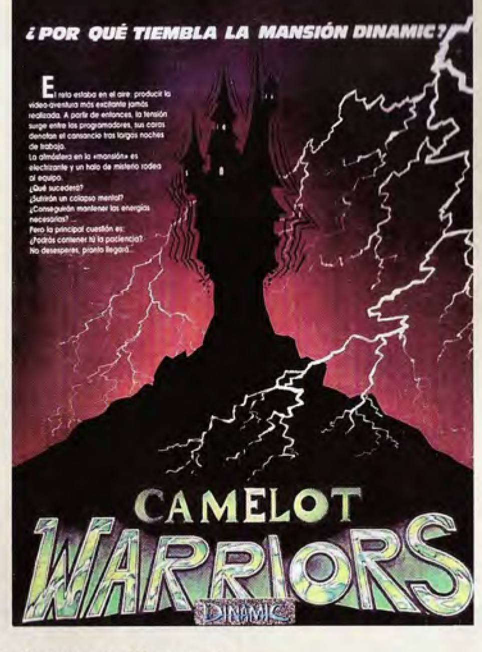
Más de 1.000 horas de trabajo han sido necesarias para desarrollar estos programas. Efectos que hasta ahora parecían imposibles de ver en un juego de ordenador, se han logrado estudiando, a tope, las posibilidades técnicas de cada máquina, para conseguir sacar sus máximas prestaciones.

Scroll de pantalla a color pixel a pixel, cuatro planos de fondo en continuo movimiento y sensación de profundidad como no has visto nunca, son solo algunas de la grandes diferencias que vas a encontrar en "DESPERADO" y "STARDUST"...

¡LO DEMAS SON JUEGOS DE NIÑOS!

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04 DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.





Publicidades originales de la 1ª época de Micromanía



MICROMANÍA, SEGUNDA ÉPOCA. Todas las portadas de Micromanía, del número 1 (Junio 1988) al 35 (Abril 1991)
Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 233 de la revista Micromanía